

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Teknik pembelajaran interaktif yang efektif bagi anak usia dini adalah dengan menggunakan *Game* edukasi, hal ini dikarenakan sebagian besar anak di usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua yang berada di lingkungan sekitarnya ^[1]

Terdapat beberapa masalah dalam penyampaian materi pelajaran pada usia dini salah satunya seperti kebosanan anak dalam belajar serta dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Oleh karena itu dengan adanya *Game* edukasi ini yang bertujuan untuk dapat mengatasi masalah pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar, membantu perkembangan kecerdasan dan meningkatkan kemampuan anak dalam proses belajar anak-anak di usia dini.

Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga penyampaian *Game* edukasi ini dapat dilakukan dengan bermain sambil belajar ^[2]

Oleh karna itu dalam tugas akhir ini , penulis mengangkat judul “ **GAME EDUKASI PADA ANAK UMUR 5 SAMPAI 10 TAHUN BERBASIS ANDROID** “

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis menyimpulkan beberapa pokok permasalahan yang akan diuji lebih lanjut yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana *Game* Edukasi bisa menjadi media pembelajaran alternative
2. Bagaimana Menerapkan Metode *Game* Edukasi agar diterima Para Pengguna OS Android Yang Berumur 5 sampai 10 tahun

1.3. Batasan Masalah

Pada pembahasan ini penulis membuat batasan masalah agar penelitian ini tepat sasaran , apa yang di inginkan oleh penulis.

1. Aplikasi *Game* ini difokuskan untuk anak anak dengan umur 5-10 Tahun.
2. Pembuatan aplikasi game menggunakan game engine *Android Studio*.
3. Media aplikasi *game* edukasi dapat diakses hanya terbatas pada *smartphone* jenis android.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan

Ada pun tujuan Penelitian ini sebagai berikut:

- a. Membuat Aplikasi *game* berbasis android.
- b. Membuat aplikasi *game* edukasi sebagai media pembelajaran kepada anak berusia 5-10 Tahun

1.4.2. Manfaat

Ada pun manfaat penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Menghasilkan game yang dapat berjalan di OS Android.
- b. Menghasilkan Game yg Berfungsi sebagai media pembelajaran kepada anak usia 5 – 10 Tahun

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk Memudahkan pembahasan, Keseluruhan perancangan system aplikasi ini dibagi menjadi lima bab dengan pokok pikiran dari sub-sub bab sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang penulisan laporan, rumusan masalah, Batasan masalah, Manfaat serta tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini, peneliti menjelaskan berbagai landasan teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan serta teori-teori pendukung sesuai dengan topik penelitian

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang tinjauan umum yang menguraikan gambaran tentang metodologi penelitian

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan membahas mengenai Analisa permasalahan , proses implementasi yang terkait dengan topik penelitian, berbagai perancangan system dan pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini peneliti menarik kesimpulan dari keseluruhan bab, serta memberi beberapa saran yang di harapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan sistem.